Les figurants et les menaces du Conservatoire occulte

Les figurants et leur mission

Le Conservatoire occulte est jeu basé sur l'improvisation et laisse beaucoup de place à l'inattendu en évitant de définir un événementiel précis. Le jeu n'est pas dirigé verticalement par un scénariste, mais élaboré par les participants pour s'adapter aux circonstances.
La place des figurants est différente de celle des autres personnages, car ils ont plus d'influence sur les événements qui vont se produire et sur les menaces extérieures aux personnages. En revanche, ils sont des joueurs à part entière et ne sont pas plus corvéables que les autres. Voilà pourquoi j'évite volontairement le terme PNJ "personnages non-joueurs".

Le groupe de figurants est **limité à 5 personnes (maximum)** pour le format de jeu qui est proposé, c'est-à-dire 20 participants au total.

Dans le document de présentation, le déroulement du jeu est présenté avec des horaires et des mentions sur l'avancement des menaces. En effet, les figurants n'ont pas d'horloge dramatique individuelle, mais disposent d'une horloge pour les menaces qu'ils vont animer. Le fonctionnement sera détaillé plus loin dans une partie dédiée.

Mettre en scène les figurants

Le groupe des figurants participe au jeu d'une façon un peu différente des personnages du Pentacle (c'est-à-dire des 5 factions). Ils seront plus facilement amenés à changer de rôle et à mettre en scène leurs interventions pour faire vivre **les menaces**. Ça signifie qu'ils prendront probablement de la distance avec le jeu et qu'ils doivent être capables de faire des allers et retours entre la mise en scène et l'interprétation de leur rôle. Pour rendre cet aspect moins contraignant, ils peuvent s'appuyer sur le groupe, partager leurs idées, émuler, coopérer…
Ils pourront également s'appuyer sur des outils, comme les cartes et l'horloge dramatique de façon à être autonomes, simplifier au maximum la coordination et éviter les besoins de « réunion d'organisation » pendant le jeu.
Les figurants vont développer plusieurs menaces différentes qui seront plus ou moins présentes dans le jeu. Un coordinateur sera choisi pour chacune d'entre elle pour faciliter la cohérence. Par ailleurs, elles s'orienteront vers une **pénurie fondamentale**.

Pénurie fondamentale

La pénurie fondamentale est le fil conducteur que vont se donner les figurants pour garder une cohérence entre leurs menaces.

Ils interviennent dans le jeu de plusieurs façons et peuvent se coordonner en groupe. Ils décident ensemble d'une pénurie fondamentale parmi les 8 proposées qu'ils vont faire évoluer au cours du jeu. Une pénurie fondamentale se présente sous la forme d'un nom et de calamités qui vont advenir au cours du jeu. Les figurants sont libres d'interpréter ces éléments pour l'adapter à leurs souhaits.

Par exemple, s'ils choisissent « *DÉPÉRISSEMENT - La vitalité et les énergies diminuent jusqu'à s'étendre à un désert impropre à la vie* », ils feront en sorte que les différentes menaces conduisent à cette conséquence finale. Les menaces pourront sembler éloignées de cette perspective au début du jeu, mais elle est commune à toutes les menaces et elles la développeront peu à peu.

Considérons le jeu comme une histoire qui se déroule entre le moment où les personnages entrent dans le Conservatoire Occulte et le moment où ils tentent d'en sortir (fin du jeu). Le déroulement du jeu qui est proposé cherche à faire progresser la narration par étape avec des menaces qui s'intensifient. Le début du jeu pose une situation et permet de découvrir les protagonistes. Ensuite, les dangers se révèlent et poussent les personnages à intervenir (pour ou contre). Dans l'intérêt de la narration, il est préférable que le mystère se dévoile au fur et à mesure de l'horloge dramatique. En apportant des indices et des informations petit à petit, vous pouvez faire monter la curiosité ou l'angoisse des joueurs pour rendre le jeu plus intense.

Pénurie fondamentale

ATTRITION

Les ressources disponibles et indispensables se réduisent peu à peu

Pénurie fondamentale

DÉPÉRISSEMENT

La vitalité et les énergies diminuent jusqu'à étendre un désert impropre à la vie

Pénurie fondamentale

IGNORANCE

Les connaissances salutaires se perdent ou sont enfouies dans un flots d'inutilités et accroissent la vulnérabilité

Pénurie fondamentale

PEUR

Les esprits sont conduits vers l'angoisse et la confusion qui poussent à de décisions dangereuses

Pénurie fondamentale

CORRUPTION

Des influences insidieuses provoquent le chaos et la discorde

Pénurie fondamentale

DÉSESPOIR

Les événements et prédictions concourent à la chute inéluctable

Pénurie fondamentale

ENVIE

Les trésors et les opportunités amènent des conflits radicaux

Pénurie fondamentale

AMBITION

Une position dominante s'amplifie et révèlent de profonds déséquilibres

Menaces

A partir de cette pénurie fondamentale, ils incarneront ensemble 3 menaces qu'ils choisissent parmi 5 types :

Meneurs
C'est le chef d'un groupe de gens ou d'entités, accompagné de ceux qui sont sous sa coupe.
Déviants
Un déviant est une personne (une personne, un être humain, pas une créature) qui d'une façon ou d'une autre n'est plus vraiment humaine.
Décors
Un décor peut être naturel ou artificiel, et aussi gros que vous le voulez du moment que c'est accessible dans le jeu (par exemple grâce aux distorsions): les Terres du rêve, les ruines de l'Atlantide, la fontaine empoisonné, la dalle dévorante, la cachette du déviant dans les égouts.
Malheurs
Un malheur n'est pas une personne, mais quelque chose qui surplombe la vie, le futur et les activités des gens. Ça peut être n'importe quelle circonstance désagréable. Un générateur tombe en panne ? Une explosion affaiblit les fondations de la salle du conseil ? Les ressources qui vont bientôt manquer? Des malheurs que tout cela.
Brutes
Un groupe de gens ou d'entités, avec ou sans chef, mais qui agit de façon plus ou moins organisée. Les membres du groupe, pris à part, ne partagent pas nécessairement les penchants du groupe et peuvent se rebeller. C'est le penchant du groupe et non celui des individus qui le composent.

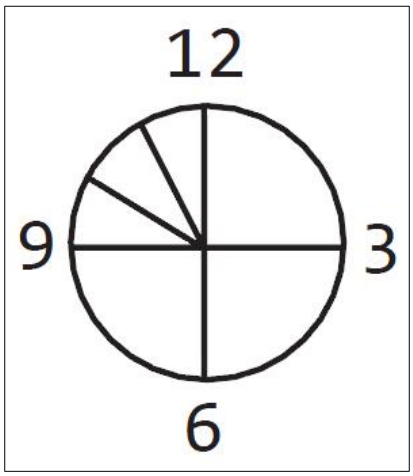
Apporter une menace dans le jeu :

- Choisir une menace dans la liste des propositions
- Choisir un *génie du mal* dédié parmi les figurants pour arbitrer les choix en cas de besoin
- Définir une horloge dramatique par menace
- Interpréter les actions de cette menace et la faire progresser selon le déroulement du jeu

Ces menaces apportent de la tension et poussent les personnages à agir pour y remédier ou la développer. Pour les faire vivre, les figurants pourront changer de rôle ou intervenir dans la mise en scène les uns pour les autres. Exemple : un figurant peut jouer un membre d'un groupe de brutes et s'absenter pour mettre en scène un malheur ou un décor.
Les rôles de figurants ne doivent pas tous être des personnages dangereux pour les joueurs car ils risquent d'être systématiquement pris pour cible par les personnages des joueurs. N'hésitez pas à jouer un personnage mettant en valeur les autres ou une future victime de la menace que vous mettez en place !
Une menace peut être repoussée, mais elle laissera alors plus de place pour une autre qui évoluera à sa place.

Faire vivre la menace

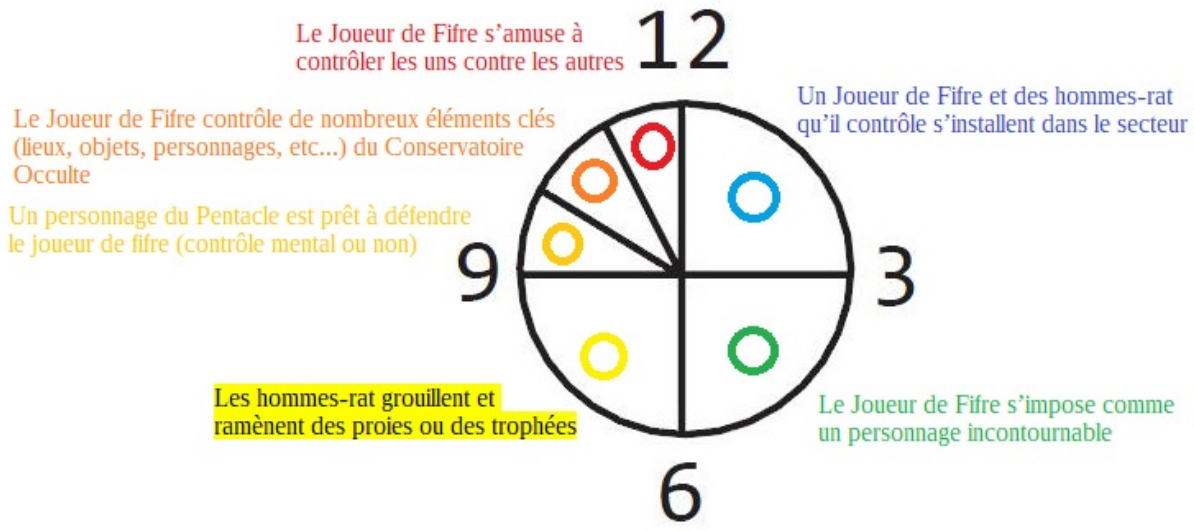
Définir son horloge dramatique



Chaque menace dispose d'un tableau dans un espace hors-jeu pour définir des repères sur son évolution. L'élément principal est l'horloge dramatique. Dès la création, il faudra écrire succinctement l'état de la menace au début du jeu vers le premier quart de l'horloge (entre 12h et 3h).

En se basant sur la pénurie fondamentale et sur le penchant de la menace, il est également possible de prévoir vers quel événement elle se dirige dans le dernier quart.
Concrètement, les trois premiers quarts sont des avancements mineurs qui installent la menace sans conséquence tragique. Les trois dernières, à l'inverse, arrivent crescendo à un dénouement funeste. Les figurants sont libres de prévoir toutes les étapes de cette évolution ou laisser des blancs pour certaines parties de façon à s'adapter aux évolutions de la situation.
L'évolution des menaces se produit de deux façons : le timing du déroulement du jeu prévoit des avancements automatiques toutes les deux heures environ. Par ailleurs, si les actions du jeu ont conduit à la description de l'étape suivante, l'horloge avance automatiquement dessus.
Exemple librement interprété :

<u>Pénurie fondamentale</u> : CORRUPTION - Des influences insidieuses provoquent le chaos et la discorde
<u>Menace</u> : Mâle Alpha – penchant : chasser et dominer



Le rôle du *génie du mal* (coordinateur de menace)
Cette mission ne demande pas d'être plus créatif ou malfaisant que les autres, mais davantage de savoir écouter et partager le jeu entre les membres du groupe. Il y aura sans doute des propositions variées au sein du groupe des figurants et le *génie du mal* devra arbitrer pour ne pas que les discussions s'éternisent ou faire en sorte que les choix soient plus équilibrés.

Agir pour la menace

Chaque type de menace vous propose une liste d'actions que vous pouvez mettre en place pour la faire intervenir dans le jeu. Les propositions sont génériques et ouvertes pour vous laisser libre interprétation de ces actions.

Actions clémentes / actions méchantes :
Lorsque les personnages laissent de l'espace à une menace ou que certains sont désœuvrés, la menace peut intervenir sans grave conséquence pour : annoncer un événement à venir ou développer l'ambiance qui la concerne.
Exemple : le joueur de fifre fait une démonstration de contrôle sur ses rats ou insinue qu'il va s'en prendre à quelqu'un en particulier.

En revanche, si :

- les personnage ne réagissent pas à un ultimatum
- laissent une occasion en or à une menace pour qu'elle s'étende
- le déroulement du jeu prévoit l'avancement d'une menace

Alors la menace frappera un grand coup contre les intérêts des personnages en suivant son horloge dramatique. Il ne s'agit pas de renverser le jeu, mais de nuire, d'affaiblir ou de compliquer la situation.

Exemple :
Un personnage est entré en contact avec le Joueur de Fifre pour en savoir plus à son sujet. Alors que ce dernier se met à jouer, il profite de la musique et se laisse bercer par la mélodie (volontairement ou non).
Pour le figurant *Joueur de Fifre*, son instrument est le moyen qu'il emploie pour contrôler ses proies grâce à un pouvoir surnaturel. C'est une occasion en or de déclencher son emprise sur cette victime et de s'imposer à lui comme un être supérieur.

Meneur

Esclavagiste

penchant :
vendre et posséder des gens

Meneur

Reine-mère

penchant :
absorber et essaimer

Meneur

Gourou

penchant :
dénoncer et destituer

Meneur

Dictateur

penchant : contrôler

Meneur

Collectionneur

penchant : posséder

Meneur

Mâle alpha

penchant : chasser et dominer

Actions pour les meneurs :

• Déborder, coincer ou encercler quelqu'un.
• Attaquer quelqu'un soudainement, frontalement et violemment.
• Attaquer quelqu'un prudemment, avec réserve.
• Capturer quelque chose ou quelqu'un et s'en servir comme monnaie d'échange, comme caution ou comme source d'information.
• Faire une démonstration de force.
• Faire une démonstration de discipline.
• Proposer de négocier. Demander des concessions ou de la déférence.
• Prendre possession d'un territoire : l'envahir, l'assiéger, le prendre d'assaut.
• Soudoyer les alliés de quelqu'un.
• Étudier soigneusement quelqu'un et l'attaquer quand il est vulnérable.

Déviant

Cannibale

penchant :
avide de nourriture et d'abondance

Déviant

Mutant

penchant :
avide de revanche et de récompense

Déviant

Tortionnaire

penchant :
avide de douleur, pour soi ou pour les autres

Déviant

Infecté

penchant :
avide de contact et d'intimité

Déviant

Marionnettiste

penchant :
avide de contrôle et de pouvoir

Déviant

Erreur de la nature

penchant :
avide de chaos, d'anarchie et de voir le monde en ruines

Actions pour les déviants :

• Exposer la nature de leur quotidien.
• Exposer le fond de leur cœur.
• Attaquer quelqu'un par surprise.
• Attaquer quelqu'un frontalement, sans prévenir.
• Insulter, dénigrer ou provoquer quelqu'un.
• Offrir quelque chose à quelqu'un, ou faire quelque chose pour quelqu'un, avec une bonne raison derrière la tête.
• Barrer la route de quelqu'un, au propre comme au figuré.
• Menacer quelqu'un, directement ou par sous-entendus.
• Voler quelque chose à quelqu'un.
• S'emparer de quelqu'un et le séquestrer.
• Ruiner quelque chose : le détruire, le défigurer, le corrompre, le dénaturer.

Décor

Prison

penchant :
contenir, retenir prisonnier

Décor

Fosse d'incubation

penchant :
déverser du malheur

Décor

Fournaise

Penchant : consumer

Décor

Mirage

penchant :
attirer et tromper

Décor

Labyrinthe

penchant :
piéger, rendre le passage difficile

Décor

Forteresse

penchant :
empêcher l'accès

Actions pour les décors :

- Révéler quelque chose à quelqu'un.
- Exposer quelque chose à la face du monde.
- Cacher quelque chose.
- Barrer le chemin.
- Ouvrir le passage.
- Proposer une autre route.
- Se modifier, changer, bouger.
- Proposer un guide.
- Présenter un gardien.
- Déverser quelque chose.
- Enlever quelque chose : perdu, détruit, usé.

Malheur

Maladie

penchant :
saturer la population

Malheur

Condition

penchant :
exposer les gens au danger

Malheur

Coutume

penchant :
encourager et justifier la violence

Malheur

Illusion

penchant :
contrôler les choix et les actes des gens

Malheur

Sacrifice

penchant :
priver les gens

Malheur

Barrière

penchant :
appauvrir les gens

Actions pour les malheurs :

- Quelqu'un néglige ses obligations, ses responsabilités ou son boulot.
- Quelqu'un pète un câble.
- Quelqu'un agit de façon suicidaire, désespérée ou absurde.
- Quelqu'un vient demander de l'aide.
- Quelqu'un vient demander asile.
- Quelqu'un s'en va et s'isole.
- Quelqu'un affirme que le malheur est une punition.
- Quelqu'un affirme que le malheur est en fait une bénédiction.
- Quelqu'un refuse ou est incapable de s'adapter aux nouvelles circonstances.
- Quelqu'un amène sa famille et ses amis avec lui.

Brutes

Meute de chasse

penchant :
se passer les nerfs sur
les plus faibles

Brutes

Débauchés

penchant :
gaspiller les ressources
de quelqu'un

Brutes

Gros bras

penchant :
se passer les nerfs sur ce
qui dépasse

Brutes

Secte

penchant :
Assouvir ses pulsions et
recruter des gens

Brutes

Gardiens

penchant :
Éloigner les convoitises

Brutes

Famille

penchant :
serrer les rangs, protéger
les siens

Actions pour les brutes :

- Exploser dans une orgie de violence aveugle.
- Faire une attaque organisée avec un objectif précis.
- Raconter des histoires (vraies ou fausses, des rumeurs, des allégories).
- Exiger de la considération ou du pardon.
- Suivre ou refuser aveuglément toute autorité.
- Garder la tête froide ou la perdre complètement.
- Faire preuve de puissance et de solidarité.
- Demander l'aide ou la participation de quelqu'un.